Изображайте фантастический мир

Наполните жизнь персонажей игроков приключениями

Играйте, чтобы узнать, что произойдёт дальше

Принципы

- Рисуйте карты, оставляя белые пятна.
- Обращайтесь к персонажам, а не к игрокам.
- Погрузитесь в фантастическое.
- Делайте ходы, следующие из повествования.
- Не произносите названия ходов вслух.
- Вдохните жизнь в каждого монстра.
- Дайте каждому персонажу имя.
- Задавайте вопросы и руководствуйтесь ответами.
- Будьте фанатом персонажей игроков.
- Помните об опасности.
- Начинайте с повествования и заканчивайте им.
- Мыслите за рамками текущей сцены.

Ходы ведущего

- Используйте ход монстра, угрозы или места.
- Откройте неприятную истину.
- Покажите признаки надвигающейся угрозы.
- Нанесите урон.
- Расходуйте их запасы.
- Оберните их ход против них.
- Разделите их.
- Предоставьте возможность, подходящую классу.
- Покажите недостаток их класса, расы или снаряжения.
- Предоставьте возможность, просто так или за цену.
- Поставьте кого-то в сложную ситуацию.
- Опишите возможные последствия или цену и переспросите.

Ходы подземелья

- Измените окружение.
- Укажите на надвигающуюся угрозу.
- Введите новую фракцию или вид существ.
- Используйте опасность фракции или вида существ.
- Заставьте вернуться назад.
- Предложите богатства за цену.
- Бросьте вызов одному из персонажей.

Создание монстров

Что он делает?

Запишите ход монстра, описывающий его характерное действие.

Какое из его желаний причиняет проблемы другим?

Это инстинкт монстра. То, чем он занимается большую часть времени.

Как он охотится или воюет?

- Большими группами: орда, урон к6, 3 ОЗ
- Небольшими группами, около 2–5 существ: группа, урон к8, 6 ОЗ
- В одиночку: одиночка, урон к10, 12 ОЗ

Какого он размера?

- Меньше кошки: мелкий, рука, –2 урона
- С полурослика: небольшой, взмах меча
- Размером с человека: взмах меча
- Размером с повозку: крупный, взмах меча, удар копья, +4 ОЗ, +1 урон
- Куда больше повозки: огромный, удар копья, +8 ОЗ, +3 урона

Что служит его основной защитой?

- Ткань или плоть: броня 0
- Кожа или толстая шкура: броня 1
- Кольчуга или чешуя: броня 2
- Доспехи или кость: броня 3
- Постоянная волшебная защита: броня 4, волшебный

Чем известен монстр? (выберите все подходящие пункты)

- Несокрушимой силой: +2 урона, мощный
- Навыком в нападении: бросайте урон 2 раза и выбирайте лучший
- Навыком в обороне: +1 броня
- Искусными ударами: проникающий +1
- Сверхъестественной выдержкой: +4 ОЗ
- Обманом и хитростью: скрытное, запишите ход, связанный с грязными трюками
- Полезной особенностью вроде жабр или крыльев: запишите особое свойство, отражающее адаптацию
- Благосклонностью богов: божественное, +2 урона, или +2 ОЗ, или оба (на ваше усмотрение)
- Заклинаниями и магией: волшебное, запишите ход под его заклинания

Какой у него главный способ атаки?

Запишите его вместе с уроном монстра. Обычно это будет вид оружия, когти или отдельное заклинание. Выберите:

- Его оружие внушает ужас и заметно сразу: +2 урона
- Атака позволяет удерживать других на расстоянии: удар копья
- Оружие является мелким и слабым: уменьшите кубик урона на 1 шаг
- Оружие может резать или пробивать металл: месиво, +1 проникающее или +3, если оно рвёт железо на куски
- Броня против этого оружия бесполезна (из-за магии, его размера, и т.п.): игнорирует броню
- Оружие атакует на расстоянии (стрелами, заклинаниями или иными снарядами): близко, далеко или оба

Какие из черт ниже описывают его?

Выберите все подходящие.

- Опасен не в бою: коварный, уменьшите кубик урона на 1 шаг, запишите ход, отражающий его основную опасность
- Стайный или в отряде, полагается на поддержку других: организованный, запишите ход, призывающий подмогу
- Обладает интеллектом, сравнимым с человеческим: разумный
- Активно защищает себя щитом или аналогом: осторожный, броня +1
- Собирает нечто, что люди ценнят (золото, камни, тайны): запасливый
- Не из этого мира: планарный, запишите ход о применении знаний и мощи иных миров
- Его жизнь поддерживает нечто большее, чем просто биология: +4 ОЗ
- Был изготовлен кем-то: искусственный, добавьте 1–2 хода, связанных с его конструкцией или назначением
- Внешность неестественная или внушает ужас: пугающий, запишите ход про то, что делает его столь страшным
- Он (или его раса) — древний (старше людей, эльфов и гномов): увеличьте кубик урона на 1 шаг
- Избегает насилия: бросайте кубик урона дважды и берите меньший результат